

Spinschema's maken met Mindjet MindManager

Orden je gedachtekronkels

Iedereen herinnert zich minstens één leraar die er met een set kleurkrijtjes in slaagde om prachtige overzichtelijke schema's op het bord te tekenen die zijn les ondersteunden. Spinschema's of mindmaps via de computer zijn nóg handiger dan het mooiste bordschema. Wij laten zien hoe je dat doet met Mindjet MindManager. TOON VAN DAELE



WAT DOEN WE?
- INTERACTIEVE SPINSCHEMA'S MAKEN

WAARMEE?
- MINDJET MINDMANAGER 6 (PROBEERVERSIE OP DE CLICKX-CD)

DUUR?
- ONGEVEER EEN KWARTIER

MOEILIJKHEID?



Spinschema's worden gebruikt om ideeën vast te houden tijdens een zogenaamde brainstorm, om gedachten te ordenen wanneer je een document wil schrijven, om presentaties voor te bereiden en om projecten te plannen. Bovendien is er nog een ander belangrijk voordeel. Normaal gesproken gebruik je voor taal, logisch denken en rekenen vooral de linkerhersenhelft. De rechterhersenhelft is sterker in het verwerken van plaatjes. Doordat er bij mindmapping op beide hersenhelften een beroep wordt gedaan, zou leerstof beter beklijven. Toch moet je realistisch blijven. Wanneer de 'lerende mens' er onvoldoende in slaagt om de juiste sleutelwoorden voor zijn leerstof te vinden, zal een fout opgestelde mindmap geen meerwaarde hebben.

In dit voorbeeld gebruikten we de mindmap als hulpmiddel bij het samenstellen van een dossier dat we onlangs hebben gepubliceerd. Aan het einde van dit verhaal vertellen we hoe je dit pakket van Mindjet kan winnen. Neen, nog niet spieken! Bij mindmapping draait alles immers om het volgen van structuur. Het lijkt op het eerste zicht nogal ingewikkeld, maar je hebt het concept in geen tijd onder knie. Over naar stap 1!

STAP 1 / HET STARTVENSTER

Via de Clickx-cd kan je 21 dagen lang stoeien met digital mindmapping. Als je de cd-rom opstart en op **Start** klikt, kom je in het hoofdmenu terecht. Kies daar de rubriek **Multimedia**, en klik dan op **Mindjet MindManager V6**. Rechts onderaan zie je de knop **Installeer**, en als je die met je muis een duwtje geeft, begint de installatie. Die omvat niet veel meer dan een paar keer op **Next** klikken. Nadat je het programma hebt geïnstalleerd, opent het startvenster zich met drie vanzelfsprekende knoppen: **Tutorial for New Users**, **Explore the Benefits of Mapping** en **What's new in MindManager 6**. Wie snel (3 minuutjes) wil leren hoe hij zo'n spinschema moet lezen en maken, doorloopt de eerste optie (zie afbeelding 1).

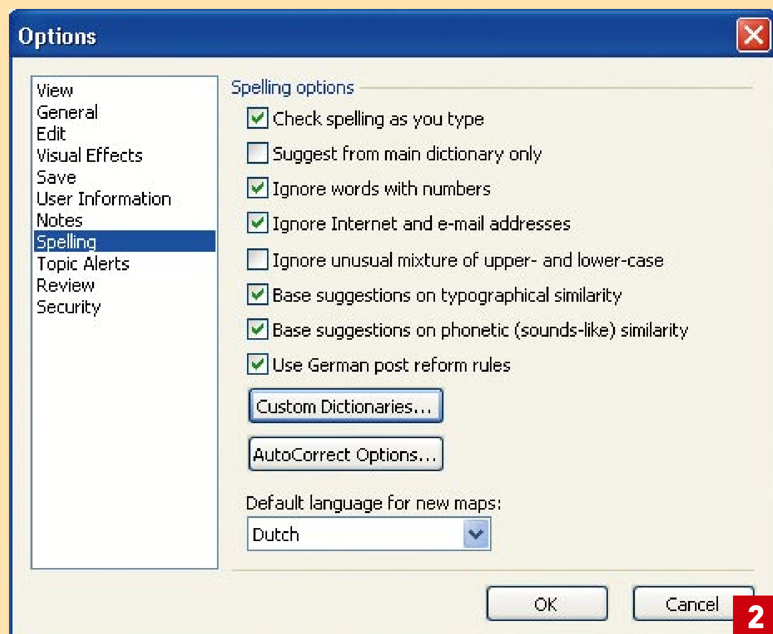
Onder deze drie basisopties bevinden zich nog eens drie knoppen voor wie meteen aan de slag wil. **New Map** wordt gebruikt om een leeg document te openen. **New Map from Template** is de ingang voor wie van een voorbeeld wil starten. Tenslotte is er de **Open File**-knop voor als je verder wil gaan met een mindmap die je vroeger hebt aangemaakt. Sjablonen geven je een goed idee van wat mogelijk is, maar het lijkt ons niet interessant om van zo'n voorgekauwd idee te vertrekken. Het aanpassen van een bestaand spindiagram duurt langer dan het opzetten van een nieuw schema. Daarom klikken we op **New Map**.



De Engelse tutorial hoef je niet te doorlopen als je deze workshop volgt.

STAP 2 / MINDMAPPEN IN HET NEDERLANDS

In het nieuwe schema wacht het vak **Central Topic** op een onderwerp voor je mindmap. Door in dit vak te klikken, kan je een eigen centraal idee typen. Gebruik **Shift+Enter** om meerdere lijnen tekst in te geven – druk op **Enter** wanneer je klaar bent met de tekst. We merken dat de spellingscorrector op Engels staat. Ga daarom naar **Tools** – **Options** en

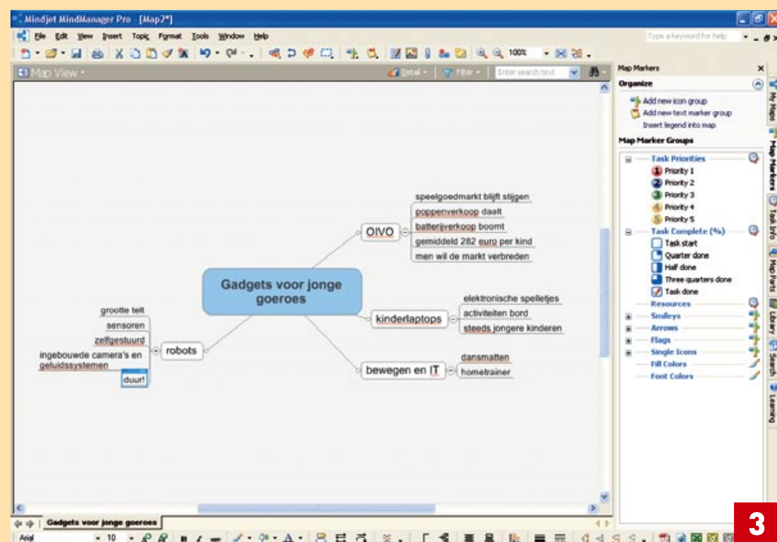


Zet de spellingcorrector op Nederlands.

klik in het **Options**-venster links op **Spelling**. Onderaan verander je de instelling **Default language for new maps**, die normaal op **English**, staat in **Dutch** (zie afbeelding 2). Omdat de wijziging maar ingaat op alle nieuwe maps die je vanaf nu maakt, doe je er goed aan om het document te sluiten en een nieuw document te openen dat in het Nederlands wordt gecorrigeerd.

STAP 3 / BEGIN TE MINDMAPPEN

De interface van het programma ziet er bijzonder overzichtelijk uit. Onder de Engelstalige menubalk staat de knoppenbalk, waar je de meest voorkomende opdrachten in knopvorm aantreft. Door de muisaanwijzer over zo'n knop te houden, verschijnt de naam van iedere knop: **New**, **Open**, **Save**, **Print**, enzovoort... Alles is bijzonder vanzelfsprekend; op de speciale knoppen komen we zo dadelijk terug. In de rechtermarge staat het

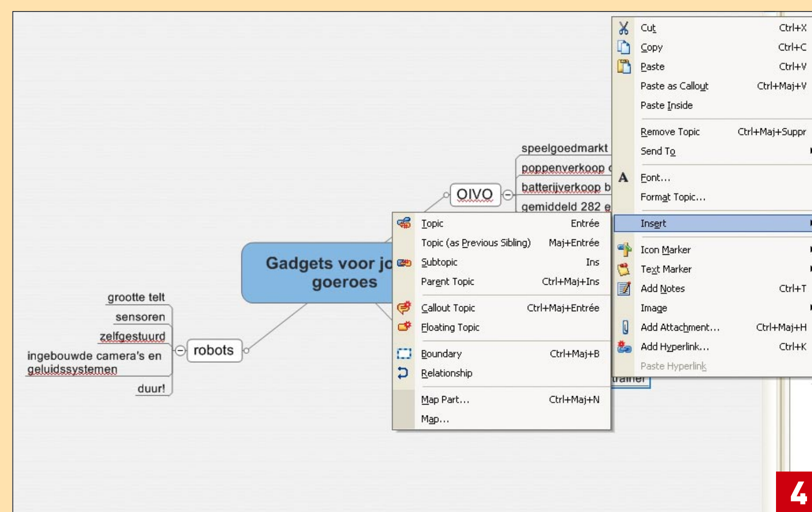


Je kan het Inspector-vak wegklikken om werkruimte te winnen.

Inspector-vak. In dit vak worden de tools getoond die van je digitaal spinschema een multimediaal document maken (zie afbeelding 3). Je kan immers externe documenten aanhechten, foto's en afbeeldingen plaatsen en hyperlinks aanbrengen. In dit vak bevinden zich verschillende tabbladen met markeergereedschap, voorbeelden en helpdocumenten. In het midden heb je het ruime werkvlak waar je het spinschema ontwikkelt, en onderaan staat de formatteerbalk waar je tekst en lijnen van je document vorm geeft. Door in het menu **View – Toolbars, Advanced Formatting** te kiezen, wordt het assortiment formatteergereedschap verdubbeld. Ten slotte vind je rechts de set exporteerknoppen, want we kunnen dit schema exporteren naar het pdf-formaat, PowerPoint of Word.

STAP 4 / HET SPINPRINCIPE

Een spinschema vertrekt van een centraal idee. Ieder onderwerp dat rechtstreeks aan het centraal idee is gekoppeld, noemen we een topic van niveau 1. Met de **Return**-toets plaats je een nieuw topic op hetzelfde niveau. Topics die zich op hetzelfde niveau bevinden, noemt men hier 'sibling' (vrij vertaald: broer en zuster-verband). Subtopics gaan dieper in op het hogergelegen topic. Tussen een topic en een subtopic is een parent-verband (ouder). Wil je aan een bepaald topic een subniveau toevoegen, dan klik je met de rechtermuisknop op het topic, waardoor het menu **Insert** verschijnt (zie afbeelding 4). Maar je kan net zo goed de knop **Insert Topic** uit de knoppenbalk kiezen. Je hebt de keuze uit **Topic**, **Topic (as Previous Sibling)**, **Subtopic**, **Parent Topic**, **Callout Topic** en **Floating Topic**. Doordat we de begrippen sibling en parent kennen, weten we wat de vier eerste mogelijkheden betekenen. Een **Callout** is een buitenbeentje, en wordt gebruikt om bijkomende informatie over een ander topic te geven. Een **floating topic** heeft geen parent- of sibling-band en wordt gebruikt om losse commentaar te geven in het spinschema. Wanneer we straks het schema zullen exporteren naar een outline, worden de floating topics niet weergegeven.
In ons voorbeeld willen we gewoon een subtopic aanmaken. Wanneer we op hetzelfde niveau nog een tweede subtopic willen plaatsen, gebruiken we gewoon de **Return**-toets of de rechtermuisknop: **Insert**, **New topic**, **Subtopic**. De subtopics worden in de richting van de klok op de mindmap geplaatst. Een topic verwijderen gaat via dezelfde weg. Klik er met de rechtermuisknop op en kies **Remove topic**.



Subtopics plaats je het snelst met behulp van de rechtermuisknop.



Bij het bovenste en onderste topic zijn er subtopics verborgen.

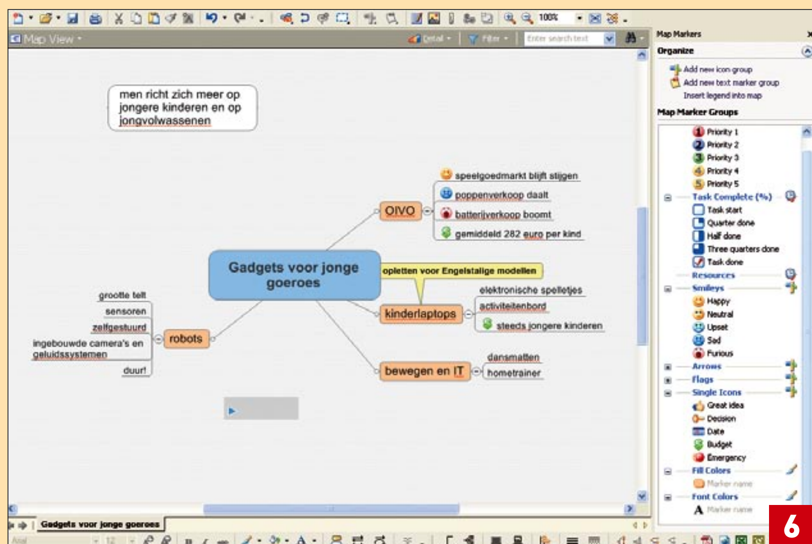
STAP 5 / INKLAPPEN EN UITVOUWEN

Ga even naar de knop **Detail**. Hiermee kan je het spinschema volgens niveau uitklappen. Daar bepaal je tot welk niveau je het spinschema wil zien. Bestaat je schema bijvoorbeeld uit vier niveaus, dan kan je het schema laten uitvouwen tot slechts twee niveaus, om daarna tijdens een presentatie de twee overblijvende niveaus gaandeweg open te klappen.

Er bestaat nog een betere truc om de opbouw van je idee stelselmatig te visualiseren. Achter ieder topic waarop een subtopic volgt, staat een klein minteken in een cirkeltje. Klik daarop zodat het subtopic inklapt. In het cirkeltje verschijnt een plusteken, zodat je weet dat hier nog verdere takken verborgen liggen (zie afbeelding 5).

STAP 6 / VISUELE TOETERS EN BELLEN

De kracht van mindmaps zit hem in het visualiseren van ideeën. Daarom hebben we een massa middelen ter beschikking om de kaart visueel sterker te maken. Ga naar het tabblad **Markers** in het **Inspector**-vak. Bovenaan staan een aantal prioriteiten (zie afbeelding 6). Die zijn handig om aan te duiden wat er voorrang krijgt wanneer je een takenlijst opstelt. De set **Task Complete%** zijn icoontjes die aanduiden of de opdracht voor een kwart, half, driekwart of helemaal is volbracht. Er zijn vlaggetjes, smileys en icoontjes die allemaal de bedoeling hebben



Met de Library en de Markers zal je het schema kleur en vorm geven.

om door middel van een pictogram duidelijk te maken waarover het gaat. Klik op een topic en daarna op een icoontje, zodat het pictogram voor het topic verschijnt. In de groep **Markers** zie je onderaan ook **Fill Color** en **Font Color**. Hiermee kleur je het vak van een topic en bepaal je de tekstkleur. Natuurlijk moet je dit niet herhalen voor alle topics van hetzelfde niveau. Klik op een opgemaakt topic en daarna op de knop **Format Painter**, zodat alle stijlkenmerken van het ene topic op het andere worden overgenomen. Klik op het tabblad **Library**, en je krijgt toegang tot een bibliotheek aan grafisch materiaal om je mindmap op te fleuren. Je hebt de keuze uit een massa nieuwsoortige kaderlijstjes, icoontjes, clipart-afbeeldingen, achtergronden en vormen.

STAP 7 / LINKS AAN DE MINDMAP TOEVOEGEN

In dit voorbeeld verwijzen we naar een organisatie die een interessante site op het web heeft. Daarom klikken we op het topic en vervolgens gebruiken we de knop **Add Hyperlink** in de knoppenbalk. In het venster dat geopend wordt, geven we het internetadres in (zie afbeelding 7). In hetzelfde venster zien we de mogelijkheid om naar een ander topic in deze map te gaan – in plaats van naar een internetadres. Je kan bovendien een e-mailadres openen in je mailclient, of een bestaand document op je harde schijf selecteren. Op die manier maak je van je mindmap een interactief document. Wanneer je een topic aan een webpagina hebt gelinkt, verschijnt er achter het topic een klein Explorer-icoontje. In de werkbalk staat ook een paperclipje waarmee je bestanden op je harde schijf aan topics kan hechten. Tenslotte is het mogelijk om afbeeldingen in het schema te plaatsen via de knop **Add Image**.

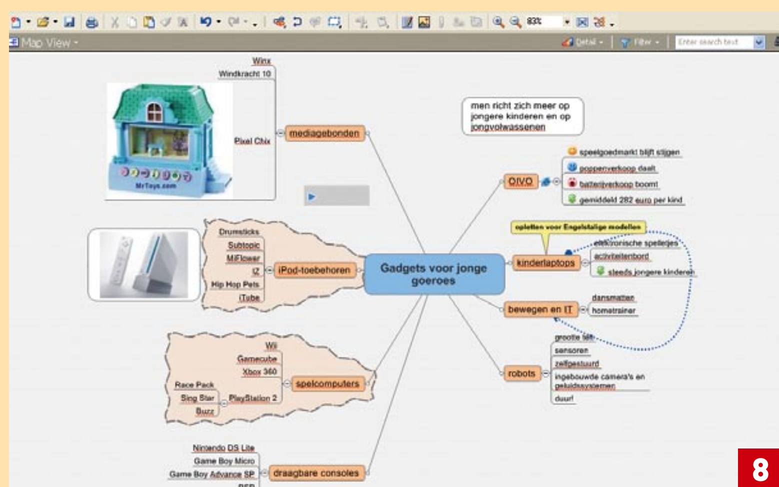
Add Hyperlink
Existing File or Web Page
Topic in this Map
New
E-mail Address
Link to:
http://www.oivo.be
Topic / Label:
Select Topic...
Hyperlink path
Store this hyperlink path as: Relative Absolute
New hyperlinks in this map are stored with relative paths by default. You can change the map defaults in the Map Properties dialog.
Defaults...
Remove Link Options... OK Annuleren
7

Verbind een internetadres of andere documenten aan de mindmap.

STAP 8 / RELATIES TUSSEN TOPICS

Om het verband tussen verschillende topics aan te geven, gebruik je de knop van het gebogen lijntje met de twee pijluiteinden: **Insert Relationship**. Daarna selecteer je het eerste topic vanwaar je de relatie wil starten. Tenslotte klik je op het tweede topic. Een stippellijn zal de relatie meteen duidelijk maken (zie afbeelding 8). De kromming van deze lijn werk je bij door op een van de hendels te klikken – je kan dan aan de hendel trekken. De lijn zal zich gedragen als een elastiekje dat wordt opgespannen. Onderaan in de formatteerbalk kan je de dikte en de kleur van deze lijn aanpassen.

Het is ook mogelijk om grenzen (boundaries) rond de inhoud van topics te trekken. Klik eerst op de topics die je met zo'n grenzen wil afbake-

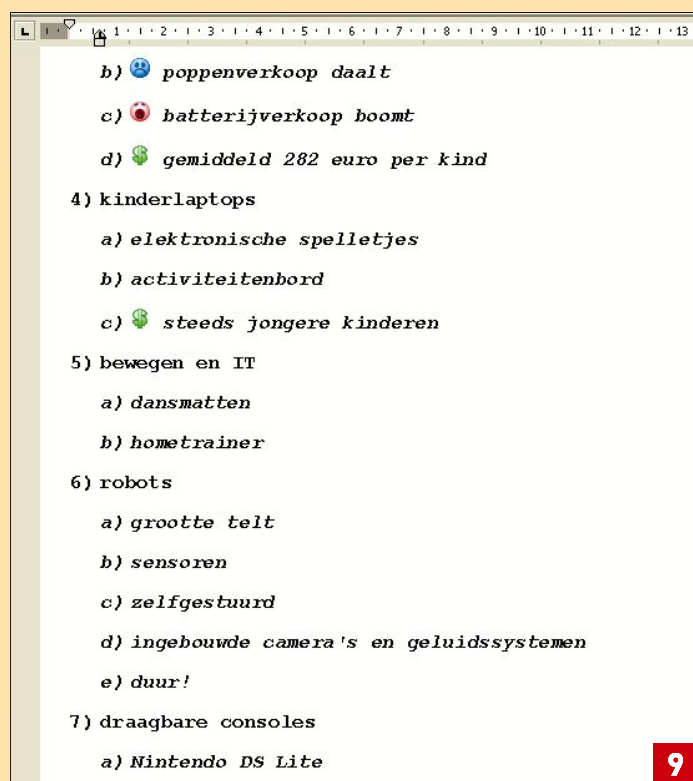


De mindmap wordt een multimediaal document waarvan de vorm automatisch wordt uitgebalanceerd.

nen, en dan op de knop **Boundary**. Onder deze knop staan verschillende soorten grenslijnen.
Ondertussen is onze mindmap bijna uit zijn werkvenster gegroeid. Om dat te verhelpen, gebruiken we de twee uiterst rechtse knoppen in de knoppenbalk. De knop **Fit Map** zorgt dat alles netjes binnen de grenzen van ons werkvenster past, en met de knop **Balance Map** wordt onze mindmap qua vorm aan alle kanten evenredig verdeeld.

STAP 9 / KLAAR VOOR EXPORT?

Bij **www.mindjet.com** kan je een gratis viewer downloaden, zodat anderen jouw gemaakte mindmaps kunnen lezen. Toch moet je soms


b) poppenverkoop daalt
c) batterijverkoop boomt
d) gemiddeld 282 euro per kind
4) kinderlaptops
a) elektronische spelletjes
b) activiteitenbord
c) steeds jongere kinderen
5) bewegen en IT
a) dansmatten
b) hometrainer
6) robots
a) grootte telt
b) sensoren
c) zelfgestuurd
d) ingebouwde camera's en geluidssystemen
e) duur!
7) draagbare consoles
a) Nintendo DS Lite

De PowerPoint-export valt tegen, maar in MS Word mag het resultaat gezien worden.

vanuit een mindmap een gewone outline toveren. Door **View – Outline** krijg je de klassieke voorstelling te zien in paragraafstijl. Via de knoppen aan de onderkant van werkbalk kan je het document exporteren naar pdf of naar een PowerPoint-, Excel- of Word-bestand. In Word krijg je dan een document waar de verschillende items met de standaardtekens of nummering zijn geordend. Dankzij de opmaakmogelijkheden van Word kunnen we in enkele seconden een mooie samenvatting maken (zie afbeelding 9). Alleen werd de verwijzing naar de webpagina als een nieuw item gegeven (waardoor de nummering niet meer klopte). De exportfunctie naar PowerPoint ging jammer genoeg helemaal de mist in. ♦

MAIL EN WIN!

Het werken met mindmaps is een leuke bezigheid voor wie graag met creatieve ideeën speelt. Je verplaatst topics, geeft ze vorm, kent er beelden aan toe, en ga zo maar door. En voor je het weet, krijgt je inspiratie letterlijk vorm.
In samenwerking met Mindjet mogen we drie pakketten van MindManager 6 weggeven. Stuur een mailtje naar **clickx@minoc.com**, met de exacte titel van het Clickx-dossier waarvan we in dit stuk de schermafbeeldingen hebben gepubliceerd. Vergeet ook niet je naam en adres te vermelden. Veel succes!